

RINGKASAN SKRIPSI

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA NOTASI BALOK
MELALUI PENGGUNAKAN KOMPUTER BAGI SISWA *PURIKIDS*
YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :

Handiman Sudrajat

05208244069

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

Ringkasan Skripsi yang berjudul “*Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Notasi Balok Melalui Penggunaan Komputer Bagi Siswa Purikids Yogyakarta*”
ini telah disetujui oleh pembimbing.



Pembimbing I

H. T. Silaen, S. Mus., M.Hum

NIP. 19561010 198609 1 001

Pembimbing II

Fu'adi, S. Sn., M.A

NIP. 19781202 200501 1 002

Ringkasan Skripsi

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA NOTASI BALOK MELALUI PENGGUNAKAN KOMPUTER BAGI SISWA *PURIKIDS* YOGYAKARTA

Oleh : Handiman Sudrajat

NIM : 05208244069

Fakultas Bahasa dan Seni – Universitas Negeri Yogyakarta

A. Pendahuluan

Seni musik merupakan aktivitas seni yang dapat didengar, dinikmati, dan dirasakan melalui sebuah penyajian musik, baik dalam berolah vokal maupun permainan instrumen musik. Meskipun sifatnya relatif, segala bentuk karya musik merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan nilai-nilai estetika seni.

Sekolah dan lembaga pendidikan musik adalah salah satu wadah yang selain memberikan pengetahuan juga membekali keterampilan kepada anak didiknya sebagai upaya untuk mempersiapkan manusia yang berkualitas, seperti yang tercantum dalam Garis Besar Haluan Negara (1994:43).

Pada dasarnya pendidikan musik sudah dikenalkan di sekolah mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) atau *Playgroup*, kemudian naik pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum. Tidak semua pelajaran seni musik di sekolah diwujudkan dalam bentuk mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan, namun juga bisa terdapat pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah tersebut. Salah satu strategi bagi siswa yang berminat untuk lebih mendalami ilmu musik yaitu dengan memilih institusi atau

lembaga yang khusus mempelajari musik di luar jam sekolah, seperti lembaga pendidikan musik.

Purikids merupakan salah satu dari beberapa lembaga pendidikan musik di Yogyakarta yang tergolong banyak diminati masyarakat, hal tersebut terbukti dengan dibukanya dua cabang lain di daerah Colombo dan Godean. Selain itu juga *Purikids* menyediakan kursus bahasa dan matematika.

Salah satu alternatif untuk memahami serta membantu siswa dalam proses belajar membaca notasi balok adalah penggunaan media yang menarik, sehingga selain tidak membosankan, juga dapat menumbuhkan sikap kemandirian dan kreativitas siswa. Media yang digunakan yaitu teknologi komputer *software Encore* dan praktik bermain keyboard. Penggunaan keyboard sebagai sarana aplikasi dalam pembelajaran karena selain mudah cara memainkannya bagi pengajar, juga secara visual lebih jelas dengan adanya tuts keyboard yang digambarkan dalam tampilan *Virtual Keyboard* di *Encore*. Dari sisi efisiensi waktu, penggunaan keyboard untuk mengenal nama notasi balok tidak memerlukan teknik permainan yang tinggi, sehingga alokasi waktu bisa difokuskan untuk mempelajari notasi balok dengan *Software Encore* tanpa memikirkan kesulitan dalam memainkan keyboard.

B. Kajian Teori

Menurut Soeharto (1992:86) musik adalah seni pengungkapan gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni. Dalam bukunya yang lain Soeharto dkk (1996:58), musik adalah gambaran (refleksi) kehidupan masyarakat yang dinyatakan melalui suara dan irama sebagai alatnya

dalam bentuk warna yang sesuai dengan alam masyarakat yang diwakilinya. Musik juga sering dikatakan sebagai hasil penulisan suatu ide oleh para komponis dengan menggunakan bahasa musik yang berupa isyarat, lambang atau tanda-tanda khusus (Soeharto dkk, 1996:59), sedangkan menurut Jamalus (1988:1) musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik sebagai satu kesatuan.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu, dengan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang diharapkan dapat memecahkan masalah (Sukanto dalam Susilowati, 2001: 16). Suryabrata (1983: 35) mengatakan bahwa metode penelitian tindakan bertujuan mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain. Jadi penelitian ini dimaksudkan untuk mencari, menetapkan, dan mengembangkan keterampilan atau pendekatan dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung pada ruang kelas. Singkatnya, penelitian tindakan dimaksudkan untuk meningkatkan praktik serta teori pembelajaran seni musik yang efektif dan efisien untuk siswa di lembaga pendidikan musik. Penelitian ini menekankan pengetahuan dan

keterampilan siswa dengan pendekatan baru yang diamati dalam proses tindakan kelas.

Dalam rangka mengimplementasikan program pembelajaran, guru harus menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, atau lapangan untuk setiap Kompetensi Dasar atau ulasan materi. Oleh karena itu, apa yang tertuang di dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkait dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu kompetensi dasar. Di dalam RPP secara rinci harus dimuat Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Langkah-langkah Pembelajaran, Sumber Belajar, dan Penilaian.

Guna melaksanakan pembelajaran notasi balok ini maka diterapkan resep menggunakan media komputerisasi Software *Encore* dengan keyboard. Selengkapnya dijabarkan secara rinci pada RPP yang telah terlampir. Data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa dokumen atau data tertulis hasil penelitian, observasi, wawancara dan angket. Selain itu juga dilengkapi dengan foto-foto pembelajaran yang diambil dari data penelitian.

D. Proses Pembelajaran

1. Temuan Penelitian

Proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah (1) observasi, (2) wawancara dengan siswa secara lisan, (3) pengamatan dan catatan harian, (4) tes praktik. Keempat teknik pengumpulan data tersebut dipergunakan untuk memperoleh data tentang hasil penelitian tindakan. Hasil dari ketiga perlakuan

tersebut dipadukan dan dianalisis kemudian diambil untuk menghasilkan strategi yang digunakan dalam pembelajaran musik.

2. Pembahasan

Dilihat dari hasil akhir yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa secara umum siswa-siswi *Purikids* Yogyakarta mempunyai kemampuan, pengetahuan, dan sikap yang baik terhadap pembelajaran musik. Siswa juga bisa menerima strategi baru yang diberikan sebagai pendukung dari metode yang biasa digunakan. Hal ini dapat dilihat pada evaluasi akhir yang menunjukkan bahwa siswa dapat membaca notasi balok memainkannya dalam keyboard dengan baik, serta siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

E. Kesimpulan

Upaya penggunaan media komputerisasi *Encore* dengan keyboard dalam pembelajaran notasi balok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti pada hasil nilai rata-rata siswa, sebelum implementasi tindakan sebesar 52,8 (kurang), setelah siklus I meningkat menjadi 67,6 (baik), dan setelah siklus II meningkat lagi menjadi 78,4 (sangat baik).

F. Daftar Pustaka

- Badudu, JS (2003). *Kamus Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Banoe, Pono (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Djamarah, Syaiful dan Zain, A (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Jamalus (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Jogiyanto (1990). *Konsep Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset
- Mandau, RG (2001). *Teknik Termudah Bermain Keyboard*. Jakarta: Titik Terang
- Mudjilah, Sri Hanna (1998). *Teori Musik Dasar*. Yogyakarta: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta
- Pasaribu, IL dan Simandjuntak, B (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Transito
- Pressman, Rogres (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak (Edisi ke-2)*. Yogyakarta: Andi
- Sastrapraja, M (1978) *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional
- Setiadji (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Siahaan, Dennis (2004). *Teknik Menulis Note Balok dan Memainkan MIDI Menggunakan Encore*
- Soeharto, M (1992). *Kamus Musik*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Soeparno. 1990. *Kata Serapan Bahasa Barat*. Semarang: Media Wiyata
- Sudjana, Nana (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Offset
- Suparman (1997). *Komputer Pribadi Menyongsong Abad 21 (Edisi 6)*. Jakarta: PT Pilastindo
- Surakhmad, Winarno (1980). *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars
- Suryabrata, Sumadi (1983). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada

Syafiq, Muhammad (2003). *Ensiklopedi Musik*. Yogyakarta: Adicita

Wahyudin, Didin (2007). *Belajar Mudah Microcontroller AT 89S52 Dengan Bahasa Basic Menggunakan BASCOM-8031*. Yogyakarta: Andi

Internet:

Handypartha. (2009). Encore 4.5-Musik. Tersedia pada <http://handypartha.wordpress.com>, diakses pada tanggal 2 Juli 2012.

Muhamadhaydrus (2003). *Software*. <http://muhamadhaydrus.wordpress.com/category/software/>. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.

_____ (2009). *Klasifikasi Software*. http://software.um.ac.id/?page_id=120. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.

_____ (2003). *Komponen Sistem Komputer*. <http://bebas.vlsm.org/v06/Kuliah/SistemOperasi/2003/41/produk/Sistemoperasi/c1.html>. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.

_____ (2009). *Software Musik Encore (The Musician's Choice for Composing & Publishing)*. <http://pashaiful.blogspot.com/2009/04/software-musik-encore.html>. diakses pada tanggal 2 Juli 2012.